

IL PRIMO SETTIMANALE DI SOFTWARE SU CARTA

L.1000

PER **Apple - TI99/4A - MSX**

Una pubblicazione della J.soft editrice

sped. in abb. post. Gruppo II/70



PAPER

soft

38

Anno 2 - N° 38 - 4 ottobre 1985



**Bilancio
familiare**



Tdump

Caprice de DOS

Paperstar



TI-99/4A

Potenze



TI-99/4A

MSX

Arianna

MSX

Zombi

Per ricevere gli arretrati di **PAPER** *soft* compilare il seguente tagliando:



J.soft Compilare ed inviare in busta chiusa a:
viale Restelli, 5 - 20124 Milano - Tel. 02/6888228-683797-6880841-2-3

Nome _____

Cognome _____

Indirizzo _____

CAP _____ Città _____ Prov. _____

Desidero ricevere i seguenti numeri arretrati di

PAPER *soft* _____ Anno _____

PAPER *soft* dedicato a _____ Anno _____

a L. 2.000 cad. per un totale di L. a mezzo

☐ assegno allegato

☐ contanti allegati



E' IN EDICOLA

Bit,
la prima rivista europea
di personal computer,
software, accessori,
la più prestigiosa
e più diffusa in Italia

con tutta la competenza del



**GRUPPO
EDITORIALE
JACKSON**



- 4** **Bilancio familiare**
di P.A. Page trad. e adatt. di M. Cerofolim
- 12** **Tdump**
di Pairet trad. e adatt. di M. Cerofolini
- 13** **Caprice de DOS**
di T. Weishaar trad. e adatt. di V. Elli

- 22** **Arianna**
di W. Snivers trad. e adatt. di P. Maffei
- 24** **Zombi**
di W. Snivers trad. e adatt. di P. Maffei



- 14** **Paperstar**
di G. Arribet trad. e adatt. di E. Re Garbagnati
- 21** **Potenze**
di R. Didi trad. e adatt. di E. Re Garbagnati

J. soft s.r.l.

**DIREZIONE, REDAZIONI
E AMMINISTRAZIONE**

Via Restelli, 5
20124 Milano
Tel.: 68.88.228-68.37.97

DIRETTORE RESPONSABILE:

Pietro Dell'Orco

COORDINAMENTO TECNICO:

Mauro Cristuilib Grizzi

REDAZIONE:

Paolo Maffei
Carlo Panzalis
Emilio Re Garbagnati

GRAFICA E IMPAGINAZIONE

Margherita La Noce
Ivana Rossi
Raffaella Toffolatti

FOTOCOMPOSIZIONE:

Graphotek
Via Astesani, 16 - Milano
Tel. 64.80.397

CONTABILITÀ:

Giulia Pedrazzini
Flavia Bonaiti

**AUTORIZZAZIONE ALLA
PUBBLICITÀ:**

Tribunale di Milano n° 200
del 14.04.1984

STAMPA:

Intergrafica - Pioltello (MI)
Rivista associata
all'Unione stampa
Periodica Italiana



PUBBLICITÀ

Concessionario per l'Italia e l'Estero
J. Advertising s.r.l.

V.le Restelli, 5
20124 MILANO

Tel. (02)

68.82.895-68.80.606-68.87.233

Tlx 316213 REINA I

Concessionario esclusivo per la
DIFFUSIONE in Italia e Estero:

SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO

Spedizione in abbonamento
postale Gruppo II/70

Prezzo della rivista L. 1.000
Numero arretrati L. 2.000

© TUTTI I DIRITTI DI
RIPRODUZIONE O TRADUZIONE
DEGLI ARTICOLI PUBBLICATI
SONO RISERVATI



Bilancio familiare

Volete semplificare la gestione della vostra contabilità familiare? Questo programma vi permette di conoscere per ogni mese le spese che effettuate in dettaglio, riepilorate per voci ed in percentuale. Infatti dopo avere introdotto i dati richiesti (per esempio l'ammontare della bolletta della SIP, dell'affitto,

delle rate del mutuo, ecc.) avrete a disposizione varie opzioni per visualizzare le voci del vostro bilancio. Se avete poi la stampante potrete anche stampare i rendiconti mensili e tenere sempre aggiornato, senza dispendio di tempo e fatica, il registro dei conti di casa.

```
4 SLOT = 1: REM SLOT STAMPANTE.
5 00$ = "ON"
6 DIM M$(12),T$(100),T1(100),C$(100),C1(100),D(100),G(100),I$(100),I1(100),S$(100),S1(100): GOSUB 10090
10 DEF FN P(X) = INT (100000 * INT (10000 * (X / S5) * 100 + 5) / 100000000 + 5 / 10) / 10
25 GOTO 250
50 PRINT TAB( 20 - LEN (N$) / 2)N$: RETURN
250 TEXT : HOME : GOSUB 9010
300 PRINT : PRINT SPC( 11)"BILANCIO FAMILIARE " : PRINT
375 GOSUB 9010: PRINT
400 PRINT "SONO PREVISTE LE SEGUENTI CATEGORIE " : PRINT
425 PRINT " 1. PAGAMENTO PRESTITI"
450 PRINT " 2. GAS & ELETTRICITA'"
475 PRINT " 3. TELEFONO "
500 PRINT " 4. SPESE DI TRASPORTO"
525 PRINT " 5. CARTE DI CREDITO"
550 PRINT " 6. ALIMENTARI"
575 PRINT " 7. SPESE VARIE"
600 PRINT " 8. LIBRETTO DI RISPARMIO": PRINT
625 PRINT : GOSUB 9010
626 IF NOT ASKED THEN VTAB 23: HTAB 1: INPUT "VUOI LE ISTRUZIONI? (S/N) ";N$: IF LEFT$(N$,1) = "S" THEN GOSUB 17000: ASKED = 1: GOTO 250
628 VTAB 23: HTAB 1: CALL - 958: INPUT "QUALE MESE ? (1-12) ";MM
630 IF MM < 1 OR MM > 12 THEN 628
640 VTAB 23: HTAB 1: CALL - 958: PRINT M$(MM);" DI QUALE ANNO? ";: INPUT " ";YY
700 HOME : PRINT SPC( 10 - LEN (M$(MM)) / 2);"PER IL MESE DI " M$(MM)":": PRINT : PRINT
725 INPUT "DAI L'IMPORTO RATE PAGATE: ";M: PRINT
750 INPUT "DAI I COSTI DI GAS/ELETTRICITA': ";U: PRINT
775 INPUT "DAI I COSTI DEL TELEFONO: ";TT: PRINT
800 HOME
810 VTAB 8: PRINT " HAI SPESE DI TRASPORTO? ";: GET N$: PRINT N$;
825 IF N$ = "N" THEN PRINT : GOTO 1000
```

```

828 IF N$ < > "S" THEN GOSUB 12000: GOTO 810
829 HOME
830 VTAB 1: HTAB 9: PRINT "SPESE DI TRASPORTO"
835 WT = 2:WB = 8:WL = 3:WW = 34: GOSUB 10000
840 PRINT : PRINT "RISPONDI 'FINE' QUANDO HAI INTRODOTTO ": PRINT
    " TUTTI I DATI."
842 TEXT
843 VTAB 11: POKE 34,10
850 NT = NT + 1
860 PRINT "DESCRIZIONE: ";NT;; INPUT " => ";T$(NT)
865 IF T$(NT) = "FINE" THEN TEXT : GOTO 1000
870 INPUT "IMPORTO" => ";T1(NT)
872 PRINT
880 S = S + T1(NT)
890 GOTO 850
1000 HOME
1010 VTAB 8: PRINT " HAI SPESE PER CARTE DI CREDITO? ";; GET N
    $: PRINT N$;
1025 IF N$ = "N" THEN PRINT : GOTO 1200
1028 IF N$ < > "S" THEN GOSUB 12000: GOTO 1010
1029 HOME : HTAB 9: PRINT "SPESE PER CARTE DI CREDITO"
1030 WT = 2:WB = 8:WL = 3:WW = 33: GOSUB 10000
1040 PRINT : PRINT "RISPONDI 'FINE' QUANDO HAI INTRODOTTO ": PRINT
    " TUTTI I DATI."
1050 TEXT : VTAB 11: POKE 34,10
1060 N1 = N1 + 1: PRINT "DESCRIZIONE N. ";N1;; INPUT " => ";C$
    (N1)
1065 IF C$(N1) = "FINE" THEN TEXT : GOTO 1200
1070 INPUT "DAI L'IMPORTO" => ";C1(N1)
1075 PRINT
1080 S1 = S1 + C1(N1)
1090 GOTO 1060
1200 HOME
1210 VTAB 8: PRINT " HAI SPESE ALIMENTARI? ";; GET N$: PRINT
    N$;
1225 IF N$ = "N" THEN PRINT : GOTO 1400
1226 IF N$ < > "S" THEN GOSUB 12000: GOTO 1210
1228 HOME : HTAB 12: PRINT "ALIMENTARI"
1230 WT = 2:WB = 8:WL = 3:WW = 33: GOSUB 10000
1240 PRINT : PRINT " DAI ZERO (0) PER DATA QUANDO ": PRINT "HAI
    INTRODOTTO TUTTI I DATI. ";
1245 TEXT : VTAB 11: POKE 34,10
1250 N2 = N2 + 1
1260 INPUT "DAI IL GIORNO DEL MESE" => ";D(N2)
1265 IF D(N2) = 0 THEN TEXT : GOTO 1400
1270 INPUT "DAI LA CIFRA SPESA" => ";G(N2)
1275 PRINT
1280 S2 = S2 + G(N2)
1290 GOTO 1250
1400 HOME
1410 VTAB 8: PRINT " HAI DELLE SPESE VARIE? ";; GET N$: PRINT N
    $;
1425 IF N$ = "N" THEN PRINT : GOTO 1600
1426 IF N$ < > "S" THEN GOSUB 12000: GOTO 1410
1428 HOME : HTAB 10: PRINT "SPESE VARIE"
1430 WT = 2:WB = 8:WL = 3:WW = 33: GOSUB 10000
1440 PRINT : PRINT "RISPONDI 'FINE' QUANDO HAI ": PRINT "INTRODO
    TTO TUTTI I DATI."
1445 TEXT : VTAB 11: POKE 34,10
1450 N3 = N3 + 1
1460 PRINT "DESCRIZIONE N. ";N3;; INPUT " => ";I$(N3)
1465 IF I$(N3) = "FINE" THEN TEXT : GOTO 1600

```

```

1470 INPUT "DAI L'IMPORTO          => ";I(N3)
1475 PRINT
1480 S3 = S3 + I(N3)
1490 GOTO 1450
1600 HOME
1610 VTAB 8: PRINT "HAI VERSAMENTI SU LIBRETTI A RISPARMIO?";: GET
    N$: PRINT N$;
1615 IF N$ = "N" THEN PRINT : PRINT : GOTO 1800
1625 IF N$ < > "S" THEN GOSUB 12000: GOTO 1610
1626 HOME : HTAB 13: PRINT "LIBRETTI A RISPARMIO"
1630 WT = 2:WB = 8:WL = 3:WW = 33: GOSUB 10000
1640 PRINT : PRINT "RISPONDI 'FINE' QUANDO HAI INTRODOTTO ": PRINT
    "      TUTTI I DATI."
1642 TEXT : VTAB 11: POKE 34,10
1643 PRINT
1650 N4 = N4 + 1
1660 PRINT "DAI IL NUMERO DEL CONTO ";N4;: INPUT " => ";S$(N4)

1665 IF S$(N4) = "FINE" THEN TEXT : HOME : GOTO 1800
1670 INPUT "DAI L'IMPORTO VERSATO          => ";S(N4)
1672 PRINT
1680 S4 = S4 + S(N4)
1690 GOTO 1650
1800 PRINT
1805 HOME
1806 GOSUB 16000
1810 GOSUB 9010
1820 N$ = "BILANCIO PER IL MESE DI": GOSUB 50
1830 PRINT SPC( 16 - LEN (M$(MM)) / 2);M$(MM);" ";YY
1840 PRINT
1850 GOSUB 9010
1860 PRINT
1900 PRINT "PAGAMENTO PRESTITI          L.";:V = M: GOSUB 14000
1925 PRINT "GAS & ELETTRICITA'        L.";:V = U: GOSUB 14000
1950 PRINT "TELEFONO                  L.";:V = TT: GOSUB 14000

1975 PRINT "SPESE DI TRASPORTO        L.";:V = S: GOSUB 14000
2000 PRINT "CARTE DI CREDITO          L.";:V = S1: GOSUB 14000

2025 PRINT "ALIMENTARI                L.";:V = S2: GOSUB 14000
2050 PRINT "SPESE VARIE                L.";:V = S3: GOSUB 14000
2075 PRINT "LIBRETTI DI RISPARMIO      L.";:V = S4: GOSUB 14000

2080 S5 = M + U + TT + S + S1 + S2 + S3 + S4
2090 PRINT
2100 GOSUB 9010
2110 IF OO$ = "ON" THEN INVERSE
2155 PRINT " SPESE TOTALI DEL MESE ";
2160 NORMAL
2163 PRINT " = L. ";
2165 V = S5: GOSUB 14000
2175 PRINT
2180 PR# 0
2200 GOTO 6160
2500 HOME
2501 WT = 1:WB = 24:WL = 1:WW = 38: GOSUB 10050
2510 PRINT : PRINT "      OPZIONI:": PRINT
2600 PRINT " 1. MOSTRA SPESE PER PRESTITI"
2610 PRINT " 2. MOSTRA SPESE GAS & ELETTRICITA'"
2620 PRINT " 3. MOSTRA LE SPESE TELEFONICHE"

```

```

2630 PRINT " 4. LISTA LE SPESE DI TRASPORTO"
2640 PRINT " 5. LISTA SPESE SU CARTE DI CRED."
2650 PRINT " 6. LISTA LE SPESE ALIMENTARI"
2660 PRINT " 7. LISTA LE SPESE VARIE"
2670 PRINT " 8. LISTA I VERSAMENTI SU LIBRETTI"
2675 PRINT : PRINT "      OPPURE :": PRINT : PRINT " 9. MOSTRA IL
RIEPILOGO COMPLETO"
2678 PRINT "10. MOSTRA SPESE IN PERCENTUALE"
2680 PRINT "11. METTE LA STAMPANTE IN ";00$
2682 PRINT "12. RICOMINCIA"
2683 PRINT "13. FINE"
2690 VTAB 22: HTAB 1: CALL - 868: INPUT "      QUALE SCEGLI? (1-1
3) ";N
2695 IF N < 1 OR N > 13 THEN 2690
2696 TEXT
2700 IF N = 1 THEN 3100
2710 IF N = 2 THEN 3300
2720 IF N = 3 THEN 3500
2730 IF N = 4 THEN 3700
2740 IF N = 5 THEN 3900
2750 IF N = 6 THEN 4100
2760 IF N = 7 THEN 4300
2770 IF N = 8 THEN 4500
2780 IF N = 9 THEN 1800
2790 IF N = 10 THEN 6000
2792 IF N = 11 AND 00$ = "OFF" THEN 00$ = "ON": GOTO 2500
2794 IF N = 11 AND 00$ = "ON" THEN 00$ = "OFF": GOTO 2500
2810 IF N = 12 THEN RUN
2820 IF N = 13 THEN 4900
3100 HOME
3110 WT = 6:WB = 12:WL = 2:WW = 37: GOSUB 10050: PRINT
3111 GOSUB 16000
3120 PRINT " PRESTITI = L.";:V = M: GOSUB 14000
3130 PRINT
3135 PR# 0
3140 PRINT "  VUOI CAMBIARLI?";: GET N$
3150 IF N$ = "S" THEN 3170
3155 TEXT
3160 GOTO 2500
3170 HTAB 1: CALL - 868: INPUT " DAI L'IMPORTO CORRETTO: L.";M

3175 TEXT
3180 GOTO 2500
3300 HOME
3310 WT = 6:WB = 12:WL = 2:WW = 37: GOSUB 10050: PRINT
3311 GOSUB 16000
3320 PRINT " GAS E ELETTRICITA' =L.";:V = U: GOSUB 14000
3330 PRINT
3335 PR# 0
3340 PRINT "  VUOI CAMBIARE QUESTO?";: GET N$
3350 IF N$ = "S" THEN 3370
3355 TEXT
3360 GOTO 2500
3370 HTAB 1: CALL - 868: INPUT " DAI L'IMPORTO CORRETTO:L.";U
3375 TEXT
3380 GOTO 2500
3500 HOME
3510 WT = 6:WB = 12:WL = 2:WW = 37: GOSUB 10050: PRINT
3511 GOSUB 16000
3520 PRINT "      SPESE TELEFONICHE =L.";:V = TT: GOSUB 14000
3530 PRINT
3531 PR# 0

```

```

3540 PRINT " VUOI CAMBIARE QUESTO?";: GET N$
3550 IF N$ = "S" THEN 3570
3560 TEXT : GOTO 2500
3570 HTAB 1: CALL - 868: INPUT " DAI L'IMPORTO CORRETTO:L.";TT
3580 TEXT : GOTO 2500
3700 HOME
3701 GOSUB 16000
3702 MM$ = STR$ (MM): IF MM < 10 THEN MM$ = "0" + MM$
3705 PRINT " SPESE DI TRASPORTO "MM$"/" RIGHT$ ( STR$ (YY),
2): GOSUB 9010
3710 PRINT " DESCR. IMPORTO": PRINT
3713 IF NT = 0 THEN 13000
3720 FOR I = 1 TO NT - 1
3730 PRINT I;". ";T$(I);
3740 PRINT TAB( 32)" ";:V = T1(I): GOSUB 14000
3750 NEXT I
3765 GOSUB 9010
3775 PRINT " TOTALE SPESE: L.";:V = S: GOSUB 14000
3778 PR# 0
3800 PRINT : PRINT " VUOI CAMBIARE QUALCOSA? ";: GET N$: PRINT
N$
3820 IF N$ = "S" GOTO 5000
3850 GOTO 2500
3900 HOME
3901 GOSUB 16000
3902 MM$ = STR$ (MM): IF MM < 10 THEN MM$ = "0" + MM$
3905 PRINT " SPESE SU CARTA DI CREDITO "MM$"/" RIGHT$ ( STR$
(YY),2): GOSUB 9010
3910 PRINT " CONTO N. IMPORTO": PRINT
3915 IF N1 = 0 THEN 13000
3920 FOR I = 1 TO N1 - 1
3930 PRINT I;". ";C$(I);
3940 PRINT TAB( 32)" ";:V = C1(I): GOSUB 14000
3950 NEXT I
3965 GOSUB 9010
3975 PRINT " TOTALE SPESE: L.";:V = S1: GOSUB 14000
3980 PR# 0
4000 PRINT : PRINT " VUOI CAMBIARE QUALCOSA? ";: GET N$: PRINT
N$
4020 IF N$ = "S" GOTO 5100
4050 GOTO 2500
4100 HOME
4101 GOSUB 16000
4102 MM$ = STR$ (MM): IF MM < 10 THEN MM$ = "0" + MM$
4105 PRINT " ALIMENTARI "MM$"/" RIGHT$ ( STR$ (YY),2): GOSUB
9010
4110 PRINT " DATA IMPORTO": PRINT
4115 IF N2 = 0 THEN 13000
4120 FOR I = 1 TO N2 - 1
4130 PRINT I;". ";
4135 DTE$ = STR$ (MM) + "/": IF MM < 10 THEN DTE$ = "0" + DTE$
4136 IF D(I) < 10 THEN DTE$ = DTE$ + "0"
4137 DTE$ = DTE$ + STR$ (D(I)) + "/" + RIGHT$ ( STR$ (YY),2): PRINT
DTE$;
4140 PRINT TAB( 32)" ";:V = G(I): GOSUB 14000
4150 NEXT I
4165 GOSUB 9010
4175 PRINT " TOTALE SPESE: L.";:V = S2: GOSUB 14000
4176 PR# 0

```

```

4200 PRINT : PRINT " VUOI CAMBIARE QUALCOSA? ";: GET N$: PRINT
N$
4220 IF N$ = "S" GOTO 5200
4250 GOTO 2500
4300 HOME
4301 GOSUB 16000
4302 MM$ = STR$ (MM): IF MM < 10 THEN MM$ = "0" + MM$
4305 PRINT " SPESE VARIE "MM$"/" RIGHT$ ( STR$ (YY),2): GOSUB
9010
4310 PRINT " DESCR. IMPORTO": PRINT
4315 IF N3 = 0 THEN 13000
4320 FOR I = 1 TO N3 - 1
4330 PRINT I;" ";I$(I);
4340 PRINT TAB( 32)" ";:V = I(I): GOSUB 14000
4350 NEXT I
4365 GOSUB 9010
4375 PRINT " TOTALE SPESE: L.":;V = S3: GOSUB 14000

4376 PR# 0
4400 PRINT : PRINT " VUOI CAMBIARE QUALCOSA? ";: GET N$: PRINT
N$
4420 IF N$ = "S" GOTO 5300
4450 GOTO 2500
4500 HOME
4501 GOSUB 16000
4502 MM$ = STR$ (MM): IF MM < 10 THEN MM$ = "0" + MM$
4505 PRINT " VERS. SU LIBRETTI A RISPARMIO "MM$"/" RIGHT$ ( STR$
(YY),2): GOSUB 9010
4510 PRINT " ACCONTO IMPORTO": PRINT
4515 IF N4 = 0 THEN 13000
4520 FOR I = 1 TO N4 - 1
4530 PRINT I;" ";S$(I);
4540 PRINT TAB( 32)" ";:V = S(I): GOSUB 14000
4550 NEXT I
4565 GOSUB 9010
4575 PRINT " TOTALE SPESE: L.":;V = S4: GOSUB 14000
4576 PR# 0
4600 PRINT : PRINT " VUOI CAMBIARE QUALCOSA? ";: GET N$: PRINT
N$
4620 IF N$ = "S" GOTO 5400
4650 GOTO 2500
4900 GOTO 8000
5000 PRINT : INPUT " DAI IL NUMERO: ";R
5020 PRINT : PRINT " DAI LA DESCR. ";R;: INPUT " : ";T$(R)
5025 Q = T1(R)
5030 PRINT : INPUT " DAI L'IMPORTO:L.";T1(R)
5050 S = (S - Q) + T1(R)
5075 GOTO 3700
5100 PRINT : INPUT " DAI IL NUMERO: ";R
5120 PRINT : PRINT " DAI IL NUMERO DEL CONTO ";R;: INPUT " : ";C$
(R)
5125 Q = C1(R)
5130 PRINT : INPUT " DAI L'IMPORTO:L.";C1(R)
5150 S1 = (S1 - Q) + C1(R)
5175 GOTO 3900
5200 PRINT : INPUT " DAI IL NUMERO: ";R
5220 PRINT : PRINT " DAI IL GIORNO DEL MESE: ";: INPUT " ";D(R)
5225 Q = G(R)
5230 PRINT : INPUT " DAI L'IMPORTO:L.";G(R)
5250 S2 = (S2 - Q) + G(R)
5275 GOTO 4100
5300 PRINT : INPUT " DAI IL NUMERO: ";R

```

```

5320 PRINT : PRINT " DAI LA DESCR. ";R;: INPUT ": ";I$(R)
5325 Q = I(R)
5330 PRINT : INPUT " DAI L'IMPORTO:L.";I(R)
5350 S3 = (S3 - Q) + I(R)
5375 GOTO 4300
5400 PRINT : INPUT " DAI IL NUMERO: ";R
5420 PRINT : PRINT " DAI IL CONTO: ";R;: INPUT " ";S$(R)
5425 Q = S(R)
5430 PRINT : INPUT " DAI L'IMPORTO:L.";S(R)
5450 S4 = (S4 - Q) + S(R)
5475 GOTO 4500
6000 HOME
6001 GOSUB 16000
6010 GOSUB 9010
6030 N$ = "BILANCIO DEL MESE DI"
6040 GOSUB 50: PRINT SPC( 16 - LEN (M$(MM)) / 2);M$(MM);" ";Y
Y
6050 PRINT : GOSUB 9010
6052 S5 = M + U + TT + S + S1 + S2 + S3 + S4
6054 PRINT "DESCR. % DEL TOTALE"
6056 PRINT
6060 PRINT "PRESTITI ";:P = M: GOSUB 15000
6070 PRINT "GAS & ELETTRICITA' ";:P = U: GOSUB 15000
6080 PRINT "TELEFONO ";:P = TT: GOSUB 1500
0
6090 PRINT "SPESE DI TRASPORTO ";:P = S: GOSUB 15000
6100 PRINT "CARTE DI CREDITO ";:P = S1: GOSUB 1500
0
6110 PRINT "ALIMENTARI ";:P = S2: GOSUB 1500
0
6120 PRINT "SPESE VARIE ";:P = S3: GOSUB 1500
0
6130 PRINT "LIBRETTI DI RISPARMIO ";:P = S4: GOSUB 1500
0
6140 PRINT : GOSUB 9010
6145 PR# 0
6160 VTAB 23: HTAB 3: PRINT "PREMI 'RETURN' PER IL MENU'.";: CALL
- 678: GOTO 2500
8000 TEXT
8010 HOME
9000 END
9010 IF 00$ = "OFF" THEN FOR QR = 1 TO 40: PRINT "-";: NEXT : PRINT
: RETURN
9020 CALL - 384: PRINT SPC( 40);: PRINT : CALL - 380
9030 RETURN
10000 REM CONTORNO
10050 VTAB WT: HTAB WL + 1: INVERSE : PRINT SPC( WW): VTAB WB: HTAB
WL + 1: PRINT SPC( WW): VTAB WT + 1: FOR T = WT TO WB - 2: HTAB
WL + 1: PRINT " ";: HTAB WW + WL: PRINT " ": NEXT : NORMAL :
POKE 32,WL + 1: POKE 33,WW - 2: POKE 34,WT: POKE 35,WB - 1:
VTAB WT + 1: RETURN
10090 M$(1) = "GENNAIO"
10100 M$(2) = "FEBBRAIO"
10110 M$(3) = "MARZO"
10120 M$(4) = "APRILE"
10130 M$(5) = "MAGGIO"
10140 M$(6) = "GIUGNO"
10150 M$(7) = "LUGLIO"
10160 M$(8) = "AGOSTO"

```

```

10170 M$(9) = "SETTEMBRE"
10180 M$(10) = "OTTOBRE"
10190 M$(11) = "NOVEMBRE"
10200 M$(12) = "DICEMBRE"
10210 RETURN
12000 VTAB 24: HTAB 6: PRINT "RISPONDI CON 'S' O 'N'";: HTAB 1
12010 RETURN
13000 GOSUB 16000
13010 PRINT "          (NESSUN DATO INTRODOTTO)": GOSUB 9010: VTAB
9: PRINT "          TOTALE SPESE: L.0.00": VTAB 12: HTAB 7: PRINT
"DAI RETURN PER CONTINUARE.": CALL - 678: PR# 0: GOTO 2500

14000 V$ = STR$(V): FOR V = 1 TO LEN(V$): IF MID$(V$,V,1) =
" ." THEN 14020
14010 NEXT V: V$ = V$ + " ."
14020 IF LEN(V$) < V + 2 THEN V$ = V$ + "0": GOTO 14020
14025 IF LEN(V$) < 7 THEN V$ = " " + V$: GOTO 14025
14030 PRINT V$: RETURN
15000 REM CALCOLA LE PERCENTUALI E STAMPA
15002 V$ = STR$(FN P(P))
15004 IF LEFT$(RIGHT$(V$,2),1) < > "." THEN V$ = V$ + ".0"
15006 V$ = V$ + " %"
15010 IF LEN(V$) < 6 THEN V$ = " " + V$: GOTO 15010
15020 PRINT V$: RETURN
16000 REM SETTA LA STAMPANTE
16010 IF OO$ = "ON" THEN PR# 0
16020 IF OO$ = "OFF" THEN PR# SLOT
16030 RETURN
17000 HOME
17010 HTAB 11: PRINT "] ISTRUZIONI ["
17020 POKE 34,2
17030 VTAB 23
17040 PRINT "QUESTO PROGRAMMA PERMETTE DI CONTROLLARE": PRINT "I
N MODO FACILE LE VOSTRE SPESE MENSILI. ": PRINT "DOPO AVERE
INTRODOTTO I DATI RICHIESTI ": PRINT "POTRETE VEDERE LE SPE
SE MENSILI IN DET- ": PRINT "TAGLIO O RIEPILOGATE. POTRETE
";
17050 PRINT " ANCHE ": PRINT "RICHIEDERE LE SPESE IN PERCENTUAL
E PER ": PRINT "IL MESE. TUTTE LE INFORMAZIONI POSSONO ": PRINT
"ESSERE STAMPATE. SE LO SLOT E' DIVERSO ": PRINT "DAL N. 1
CAMBIATE LA LINEA NUMERO 4 "
17054 PRINT : PRINT :M$ = "          PREMI RETURN PER CONTINUARE
"
17055 GOSUB 18000
17100 GOSUB 18000: POKE 34,1: RETURN
18000 VTAB 23: INVERSE : PRINT M$;: CALL - 678: NORMAL
18010 RETURN

```



Tdump

Con questo piccolo programma potrete avere dei grandi vantaggi. Infatti queste poche istruzioni rimediano ad una grossa mancanza del DOS del vostro Apple //: la mancanza di un comando del tipo "type" del CP/M o MS-DOS.

Dopo avere dato run al programma e letto le spiegazioni il vostro DOS disporrà di un nuovo e potentissimo comando la cui sintassi è la seguente:

TDUMP nome-file-text

Il risultato di questo semplice comando sarà quello di poter vedere su video il contenuto di qualsiasi file di tipo "TEXT" senza dover scrivere dei programmi e senza dover cancellare il contenuto della vostra memoria in qualunque momento!!

10 REM

DUMP FILES 'TEXT'

11 GOSUB 1000

100 HEX\$ = "A893:54 44 55 4D D0 N 9D26:DE BC N BCDF:20 8E FD 20 A
3 A2 20 8C A6 F0 12 20 ED FD AD 0 C0 10 F3 8D 10 C0 20 1B FD
C9 91 D0 E9 20 FC A2 60 N D7D2G"

110 FOR I = 1 TO LEN (HEX\$): POKE 511 + I, ASC (MID\$ (HEX\$,I,1
)) + 128: NEXT I: POKE 72,0: CALL - 144

120 END

1000 REM

ISTRUZIONI

1010 HOME : TEXT

1020 PRINT "QUESTO PROGRAMMA AGGIUNGE UNA FUNZIONE": PRINT "MOLT
O UTILE CHE MANCA NEL DOS 3.3": PRINT "DEL VOSTRO APPLE //" :
PRINT

1030 PRINT "CON QUESTO PROGRAMMA INFATTI DISPORRE-": PRINT "TE D
I UN NUOVO COMANDO CHE VI PER-": PRINT "METTERA' DI VEDERE I
L CONTENUTO DEI": PRINT "FILES DI TIPO 'TEXT'": PRINT

1040 PRINT "LA SINTASSI E' LA SEGUENTE:": PRINT : PRINT : PRINT

1050 PRINT " TDUMP 'NOME DEL FILE TEXT'

1060 PRINT : PRINT : PRINT : PRINT

1070 PRINT "PREMI <RETURN> PER CONTINUARE": GET A\$

1080 RETURN



Caprice de DOS

Quante volte vi siete lasciati scappare espressioni poco gentili nei riguardi del vostro Apple a causa di un programma che non carica, un dischetto difettoso, un crash indesiderato, un blackout improvviso che distrugge il lavoro di ore? L'Apple è una macchina, d'accordo, ma anche un essere freddo, insensibile e fatto di silicio non può sopportare tutto all'infinito senza mai arrabbiarsi... ma arrabbiarsi veramente! Vedrete come un saggio e maturo computer con anni di esperienza alle spalle (del moni-

tor), decano indiscusso della categoria, possa perdere il proprio soft-self-control fino a reagire come il più capriccioso dei bambini viziati.

Se conoscete qualche vostro amico simpatizzante delle teorie del famoso dottor Spock, chiedetegli di provare a convincere Apple a "fare il bravo" e a comportarsi bene.

Nel frattempo potrete scommettere insieme al resto della compagnia su chi dei due si scalterà – in tutti i sensi – di più...digitare per credere.

```
10 REM *****
20 REM INTELLIGENZA ARTIFICIALE
30 REM *****
40 FOR I = 1 TO 8: READ Q$(I): NEXT
45 DATA LIST,CATALOG,PERCHE',PERCHE',ABBRACCIO,RUN,HOME,NEW
50 FOR I = 1 TO 8: READ A$(I): NEXT
55 DATA FAMMI IL SOLLETICO,VOGLIO USCIRE,VORREI UN CEROTTO,POS
    SO AVERE UNA FOCACCINA?,NON ROMPERE,HO ROVESCIATO IL LATTE,C
    'E' UN MOSTRO NELLA MIA STANZA,HAI UN BUON PROFUMO
60 FOR I = 1 TO 8: READ B$(I): NEXT
65 DATA VESTIRMI,GIOCARRE AL DOTTORE,MANGIARE LA MINESTRA,GUAR
    DARE PIPPO BAUDO,ANDARE ALL'ASILO,LAVARMI I PIEDI,FARE LA PU
    NTURA,ANDARE A DORMIRE
100 REM * INPUT DA TASTIERA *
110 GOSUB 1000:C = 0
120 FOR I = 1 TO 8
130 IF LEFT$(C$,3) = LEFT$(Q$(I),3) THEN C = I:I = 8
140 NEXT
150 REM
160 IF C > 0 THEN 200
170 PRINT " NON VOGLIO ";B$(R)
180 GOTO 100
200 REM
210 ON C GOTO 400,500,600,700,800
220 PRINT A$(R)
230 ON R GOTO 250,275
240 GOTO 100
250 A2$ = "RIPETI": GOTO 300
```

```

275 REM
285 A2$ = "VOGLIO TORNARE DENTRO"
300 A1$ = A$(R):OLDR = R
310 GOSUB 1000
320 IF R = OLDR THEN 100
330 PRINT A2$
340 GOSUB 1000
350 IF R = OLDR THEN 100
360 PRINT A1$
370 GOTO 310
400 REM * LIST *
410 FOR I = 1 TO 8
420 PRINT SPC( 3);A$(I)
430 NEXT
440 GOTO 100
500 REM * CATALOG *
510 PRINT : PRINT "DISC VOLUME 002"
520 PRINT
530 FOR I = 1 TO 8
540 PRINT "A 00";R;" NON VOGLIO ";B$(I)
550 NEXT
560 GOTO 100
600 REM * PERCHE'? *
610 PRINT "PERCHE' NO!!!"
620 GOTO 100
700 REM * PERCHE' *
710 PRINT "PERCHE' COSA?!?"
720 GOTO 100
800 REM * ABBRACCIO *
810 PRINT "BUONA NOTTE, CICCIO."
830 END
1000 REM * INPUT *
1010 PRINT : INPUT "I";C$
1020 IF LEN (C$) = 0 THEN PRINT "NO!": GOTO 1000
1030 R = INT (( PEEK (78) / 32) + 1)
1040 RETURN

```



Paperstar

Stavolta Papersoft vi farà vedere le stelle.

Nella nostra società sempre più moderna si è persa l'abitudine di andare nelle calde serate d'estate in un prato e sdraiarsi ad osservare il cielo con tutte le sue stelle.

Ebbene, vi parrà strano, ma grazie ad una fredda macchina quale può essere il vostro TI, riscoprirete questo gusto.

Si sono scelte tre costellazioni tra le più visibili: Orsa, Pegaso e Orione. Di queste tre vi verranno fornite

tutte le informazioni necessarie alla
loro identificazione visiva.

È tutto: vi lascio alle vostre osser-
vazioni elettronico-stellari.

```
100 REM
110 REM
120 REM
130 REM
140 REM
150 REM
170 REM
180 CALL CLEAR
190 CALL SCREEN(8)
200 G=1
210 CALL COLOR(G,5,8)
220 G=G+1
230 IF G>12 THEN 250
240 GOTO 210
250 GOSUB 570
260 GOSUB 1690
270 CALL CLEAR
280 CALL SCREEN(5)
290 CALL COLOR(1,16,1)
300 CALL COLOR(2,11,1)
310 CALL COLOR(4,11,1)
320 CALL COLOR(9,16,1)
330 CALL COLOR(10,9,1)
340 CALL COLOR(11,11,1)
350 A$="995A3CE7E73C5A99"
360 B$="105428D628541"
370 CALL CHAR(100,A$)
380 CALL CHAR(108,A$)
390 CALL CHAR(116,B$)
400 GOSUB 930
410 GOSUB 1690
420 GOSUB 1100
430 GOSUB 1690
440 GOSUB 1390
450 GOSUB 1690
460 GOSUB 2690
470 END
480 REM
490 REM
500 REM
510 REM
520 REM
530 REM
540 REM
550 REM
560 REM
570 PH$="COSTELLAZIONI"
580 X0=10
```

```

590 Y0=1
600 GOSUB 1540
610 PH$="*****"
620 X0=11
630 Y0=3
640 GOSUB 1540
650 GOSUB 2410
660 PH$="Sulla sfera celeste,le stelle sembrano conse
rvare, l'una per rapporto verso l'altra,delle posizion
i fis-se."
670 X0=4
680 Y0=5
690 GOSUB 1540
700 PH$="Esse disegnano a volte del-le figure notevoli: l
e ""COSTELLAZIONI"" di cui il nome rappresenta, pi
u'o meno, la forma."
710 X0=4
720 Y0=10
730 GOSUB 1540
740 PH$="Noi andiamo a vedere tre costellazioni: ORION
E, le ORSE e PEGASO."
750 X0=4
760 Y0=16
770 GOSUB 1540
780 GOSUB 2570
790 PH$="PER CONTINUARE"
800 X0=9
810 Y0=22
820 GOSUB 1540
830 PH$="PREMI UN TASTO QUALSIASI-->"
840 X0=2
850 Y0=24
860 GOSUB 1540
870 RETURN
880 REM
890 REM
900 REM
910 DATA 2,14,42,3,25,42,5,9,108,5,25,42,6,16,116,7,25,42
,13,14,116,14,13,116,15,12,116,22,18,100
920 DATA 23,10,116,18,13,42,19,13,42,20,13,42
930 CALL CLEAR
940 PH$="ORIONE"
950 X0=23
960 Y0=20
970 GOSUB 1540
980 NE=14
990 RESTORE 910
1000 GOSUB 1770
1010 FOR T=1 TO 500
1020 NEXT T
1030 GOSUB 1950

```

```

1040 RETURN
1050 REM
1060 REM
1070 REM
1080 DATA 2,5,116,6,7,116,10,7,116,15,7,42,18,4,116,23,11
,100,24,7,116
1090 DATA 7,20,116,7,24,42,9,20,116,9,24,42,11,26,42,15,2
9,42,19,30,43
1100 CALL CLEAR
1110 RESTORE 1080
1120 PH$="ORSA MAGGIORE"
1130 X0=14
1140 Y0=23
1150 GOSUB 1540
1160 NE=7
1170 GOSUB 1770
1180 PH$="ORSA MINORE"
1190 X0=17
1200 Y0=4
1210 GOSUB 1540
1220 NE=6
1230 GOSUB 1770
1240 PH$="POLARE ->"
1250 X0=18
1260 Y0=19
1270 GOSUB 1540
1280 NE=1
1290 GOSUB 1770
1300 FOR T=1 TO 500
1310 NEXT T
1320 GOSUB 2120
1330 RETURN
1340 REM
1350 REM
1360 REM
1370 DATA 2,3,116,7,5,116,10,8,116,11,21,42,12,12,100,13,
18,116
1380 DATA 14,20,42,15,21,42,18,11,116,18,18,116,20,21,42,
21,30,116,22,23,42,24,27,42
1390 CALL CLEAR
1400 RESTORE 1370
1410 PH$="PEGASO"
1420 X0=21
1430 Y0=6
1440 GOSUB 1540
1450 NE=14
1460 GOSUB 1770
1470 FOR T=1 TO 500
1480 NEXT T
1490 GOSUB 2280
1500 RETURN

```

```

1510 REM
1520 REM
1530 REM
1540 L=LEN(PH$)
1550 I=1
1560 X=X0+I
1570 N=INT(I/28)
1580 Y=Y0+N
1590 IF X<30 THEN 1610
1600 X=4+I-28*N
1610 CALL HCHAR(Y,X,ASC(SEG$(PH$,I,1)))
1620 I=I+1
1630 IF I>L THEN 1650
1640 GOTO 1560
1650 RETURN
1660 REM
1670 REM
1680 REM
1690 CALL HCHAR(24,30,30)
1700 CALL KEY(0,TH,ET)
1710 CALL HCHAR(24,30,32)
1720 IF ET=0 THEN 1690
1730 RETURN
1740 REM
1750 REM
1760 REM
1770 I=1
1780 READ Y,X,CH
1790 CALL HCHAR(Y,X,CH)
1800 I=I+1
1810 IF I>NE THEN 1830
1820 GOTO 1780
1830 RETURN
1840 REM
1850 REM
1860 REM
1870 DATA 349,440,4,262,392,12,220,523,4,262,440,4,294,34
9,4,294,466,4,392,466,4,349,440,2,330,392,2
1880 DATA 349,440,8,349,349,4,294,698,4,294,698,2,262,659
,2,349,587,2,330,523,2,294,494,4
1890 DATA 392,494,4,392,659,4,440,523,6,330,523,2,349,523
,2,392,494,2,262,523,12,262,392,6
1900 DATA 262,392,2,349,440,2,392,466,2,349,440,8,330,392
,2,294,349,2,330,392,8,440,523,4
1910 DATA 466,587,6,440,523,2,392,466,2,466,587,2,440,523
,4,349,523,4,294,466,2,294,440,2,392,466,4
1920 DATA 330,523,2,330,466,2,262,440,2,262,392,2,349,440
,4,175,349,4
1930 DATA 440,523,4,466,587,6,440,587,2,392,659,2,349,698
,2,523,659,4,330,523,4,349,440,4,294,349,4
1940 DATA 392,466,6,349,440,1,330,392,1,349,440,4,349,392

```

```

,4,330,392,4,175,349,12
1950 RESTORE 1870
1960 FOR I=1 TO 64
1970 READ F1,F2,D
1980 D=D*150
1990 IF I>53 THEN 2000 ELSE 2010
2000 V=I-54
2010 CALL SOUND(D,F1,V,F2,V)
2020 NEXT I
2030 RETURN
2040 REM
2050 REM
2060 REM
2070 DATA 392,2,415,2,392,2,523,9,392,3,349,2,392,2,349,2
,523,6,349,6,392,9,349,3,349,2,311,2,294,2
2080 DATA 311,18,392,2,415,2,392,2,622,9,392,3,349,2,392,
2,349,2,587,9,523,3,466,9,415,3,415,2,392,2
2090 DATA 349,2,392,18,392,6,494,1.5,622,9,587,3,523,4.5,
392,.5,311,9,262,3,415,2,392,2,415,2
2100 DATA 523,9,415,3,392,18,349,2,330,2,349,2,415,9,349,
3,311,18,392,4.5,494,1.5,622,9,587,3,523,4.5
2110 DATA 392,1.5,330,9,262,3,440,2,415,2,440,2,523,9,440
,3,392,18,587,2,554,2,587,2,698,9.5,494,3,523,24
2120 RESTORE 2070
2130 FOR I=1 TO 72
2140 READ F1,D
2150 D=D*100
2160 F2=F1*3
2170 F3=F1/2
2180 CALL SOUND(D,F1,2,F2,8,F3,4)
2190 NEXT I
2200 RETURN
2210 REM
2220 DATA 440,5,494,1,440,4,370,1,587,1,554,4,494,1,554,1
,587,4,554,1,494,1,440,5,494,1,440,4,370,1
2230 DATA 587,1,554,4,494,1,554,1,587,6,587,4,554,1,494,1
,440,4,390,1,370,1,330,4,370,1,392,1,370,3
2240 DATA 370,3,587,4,554,1,494,1,440,4,392,1,370,1,330,4
,370,1,330,1,440,5,330,1,349,4,330,1,294,1
2250 DATA 415,4,415,1,440,1,494,4,554,1,494,1,440,6,659,4
,554,1,440,1,349,4,330,1,294,1,494,4,554,1
2260 DATA 494,1,440,6,440,5,494,1,440,4,370,1,587,1,554,4
,494,1,554,1,587,3,587,3
2270 DATA 587,4,554,1,494,1,440,4,370,1,294,1,277,1,494,1
,440,1,392,1,370,1,330,1,294,8
2280 RESTORE 2220
2290 FOR I=1 TO 85
2300 READ F1,D
2310 D=D*200
2320 F2=F1*3
2330 F3=F1/2

```

```

2340 CALL SOUND(D,F1,2,F2,8,F3,4)
2350 NEXT I
2360 RETURN
2370 REM
2380 REM
2390 REM
2400 DATA 330,1,440,3,494,1,440,1,494,1,554,1,440,1,659,1
,554,3,494,1,440,1,494,1.3,440,8
2410 RESTORE 2400
2420 I=1
2430 READ F1,D
2440 D=D*180
2450 F2=F1*3
2460 F3=F1/2
2470 CALL SOUND(D,F1,2,F2,6,F3,15)
2480 I=I+1
2490 IF I>13 THEN 2510
2500 GOTO 2430
2510 RETURN
2520 REM
2530 REM
2540 REM
2550 DATA 523,1,659,1,392,1,523,1,330,1,392,1,262,2,262,1
,294,1,330,1,349,1,330,2,294,2
2560 DATA 330,1,262,1,392,1,330,1,523,1,392,1,659,2,659,1
,587,1,523,1,494,1,587,2,523,8
2570 RESTORE 2550
2580 FOR I=1 TO 26
2590 READ F1,D
2600 D=D*220
2610 F2=F1*3
2620 F3=F1/2
2630 CALL SOUND(D,F1,2,F2,8,F3,8)
2640 NEXT I
2650 RETURN
2660 REM
2670 REM
2680 REM
2690 CALL CLEAR
2700 PH$="ARRIVEDERCI"
2710 X0=11
2720 Y0=12
2730 GOSUB 2540
2740 V=0
2750 CALL SOUND(100,131,V,392,V)
2760 CALL SOUND(-100,165,V,494,V)
2770 V=V+1
2780 IF V>30 THEN 2800
2790 GOTO 2750
2800 CALL CLEAR
2810 RETURN

```

Potenze

Le "potenze" del titolo non hanno nulla a che vedere con le nazioni più o meno imperialiste a cui di solito ci si riferisce.

Quelle di questo programma, sono infatti molto meno aggressive e più familiari: si tratta delle vecchie formulette imparate a scuola, quelle del "due elevato alla n".

Quante sudate ci siamo fatti un po' tutti quanti su queste semplici ma laboriose nozioni, tanto da dire "Basta: ora col computer non dovrò più fare calcoli inutili e cer-

vellotici!".

Di fatto, però, se provate su qualsiasi elaboratore a scrivere 2^{64} vi verrà fornita una risposta del tipo 1.84467×10^{19} ; e gli altri decimali?...

Proprio a questo pro viene incontro Papersoft con questo semplice listato in TI-Basic, unica richiesta un po' di pazienza nella digitazione delle 56 righe di programma.

P.S. Se volete sapere la risposta che questo programma darà al quesito precedente, è la seguente: 18446744073709551616.

```

100 REM
110 REM
120 REM
130 REM
140 REM
150 REM
170 CALL CLEAR
180 INPUT "BASE:DEVE ESSERE >0 E <10^10":AA
190 PRINT
200 IF (AA<=0)+(AA<>INT(AA))+(AA>=10^10) THEN 180
210 INPUT "ESPONENTE:DEVE ESSERE >0 ":BB
220 PRINT
230 IF (BB<0)+(BB<>INT(BB)) THEN 210
240 IF LOG(AA^BB)>=588*LOG(10) THEN 590
250 DIM A(600)
260 CALL CLEAR
270 CALL SCREEN(6)
280 FOR I=1 TO 8
290 CALL COLOR(I,16,1)
300 NEXT I
310 NOM=LEN(STR$(AA))
320 FOR I=1 TO NOM
330 A(I)=VAL(SEG$(STR$(AA),NOM+1-I,1))
340 NEXT I
350 RET=0

```

```

360 FOR I=2 TO BB
370 FOR J=1 TO NOM
380 A(J)=A(J)*AA+RET
390 RET=INT(A(J)/10)
400 A(J)=A(J)-10*RET
410 NEXT J
420 IF RET>0 THEN 450
430 NEXT I
440 GOTO 500
450 C=INT(RET/10)
460 NOM=NOM+1
470 A(NOM)=RET-10*C
480 RET=C
490 GOTO 420
500 PRINT AA;"^";BB;"= ";
510 FOR I=NOM TO 1 STEP -1
520 PRINT STR$(A(I));
530 NEXT I
540 PRINT
550 INPUT "ANCORA? (S/N)":R$
560 IF R$="S" THEN 170
570 CALL CLEAR
580 STOP
590 PRINT AA;"^";BB;"TROPPO GRANDE"
600 PRINT
610 PRINT
620 GOTO 180

```



Arianna

Siete intrappolati nella parte meridionale di un intricato labirinto e dovete cercare di raggiungere l'uscita posta nella parte opposta a nord. Lo schermo vi presenta una visione tridimensionale del labirinto in cui vagate e vedrete delle porte aperte che dovete passare.

Per muovervi dovete dapprima scegliere la direzione in cui andare digitando uno dei tasti corrispon-

denti ai punti cardinali N.S.E.O, quindi premere il tasto F per fare un passo in avanti e cambiare stanza. Una piccola bussola posta nella parte bassa dello schermo vi tiene informati sulla direzione in cui state andando. In alto, invece, un cronometro scandisce inesorabilmente il tempo a disposizione, terminato il quale termina la partita. Il gioco prevede inoltre numerosi

livelli di difficoltà che controllano le dimensioni del labirinto. Attenzione perché già ad un livello superiore al 15 è molto difficile uscire

nel tempo consentito, se non si ha un senso dell'orientamento molto forte.

```

100 REM *****
110 REM *
120 REM * ARIANNA *
130 REM *
140 REM *****
150 REM
160 CLS
170 ON INTERVAL=20060
SUB1320
180 X=RND(-TIME)
190 COLOR 15,1
200 LOCATE15,1
210 IV=100
220 OPEN"GRP:"AS1
230 DIMM(22,42)
240 LOCATE2,12
250 INPUT"Livello di
di+difficoltà" (5-40)"
:SK
260 IFSK<50RSK>40THE
NCLS:GOTO240
270 LOCATE2,16:PRINT
"ATTENDERE....."
280 GOTO480
290 REM DISEGNO MUR
I
300 DRAW"BM90,60;C12
R80D80L80U80"
310 RETURN
320 REM
330 DRAW "BM 90,60;C
12R80D80L25U50L30D50
L25U80"
340 RETURN
350 REM
360 DRAW "BM 170,60;
C12E50D180H50U80"
370 RETURN
380 REM
390 DRAW "BM 90,60;C
12H50D180E50U80"
400 RETURN
410 REM
420 DRAW "BM170,60;C
12E50D180H20U90G10D7
0H20U80"
430 RETURN
440 REM
450 DRAW "BM90,60;C1
2H50D180E20U90F10D70
E20U80"
460 RETURN
470 REM CREAZIONE L
ABIRINTO
480 C=INT(RND(1)*26)
+2
490 R=1
500 R1=INT(RND(1)*4)
+1
510 D=INT(RND(1)*3)+
1

```

```

520 IFD=0THEN510
530 IFD=D1THEN510
540 D1=D
550 FORJ=1TOR1
560 IFD=1THENC=C-1:I
FC<2THENC=2
570 IFD=2THENR=R+1:I
FR=SK+1THEN620
580 IFD=3THENC=C+1:I
FC>19THENC=19
590 M(C,R)=1
600 NEXTJ
610 GOTO500
620 FORJ=1TO20
630 M(J,1)=3:M(J,SK)
=3:M(J,SK+1)=0
640 FORK=1TOSK
650 M(1,K)=0:M(20,K)
=0:M(19,K)=0
660 IFRND(1)<.8THEN6
90
670 IFM(J,K)<>0THEN6
90
680 M(J,K)=2
690 NEXTK
700 NEXTJ
710 COLOR 12,1,1
720 SCREEN2
730 CLS
740 INTERVALON
750 R=SK:C=15:DR=1
760 COLOR 14:ONDRGOT
0780,840,900,960
770 REM NORD
780 IFM(C,R-1)>0THEN
GOSUB330ELSEGOSUB300
790 IFM(C+1,R)>0THEN
GOSUB420ELSEGOSUB360
800 IFM(C-1,R)>0THEN
GOSUB450ELSEGOSUB390
810 PRESET(84,180):P
RINT#1,">>>>>> NORD"
820 GOTO1010
830 REM SUD
840 IFM(C,R+1)>0THEN
GOSUB330ELSEGOSUB300
850 IFM(C-1,R)>0THEN
GOSUB420ELSEGOSUB360
860 IFM(C+1,R)>0THEN
GOSUB450ELSEGOSUB390
870 PRESET(84,180):P
RINT#1,">>>>>> SUD"
880 GOTO1010
890 REM EST
900 IFM(C+1,R)>0THEN
GOSUB330ELSEGOSUB300
910 IFM(C,R+1)>0THEN
GOSUB420ELSEGOSUB360
920 IFM(C,R-1)>0THEN
GOSUB450ELSEGOSUB390

```

```

930 PRESET(84,180):P
RINT#1 ">>>>> EST"
940 GOTO1010
950 REM OVEST
960 IFM(C-1,R)>0THEN
GOSUB330ELSEGOSUB300
970 IFM(C,R-1)>0THEN
GOSUB420ELSEGOSUB360
980 IFM(C,R+1)>0THEN
GOSUB450ELSEGOSUB390
990 PRESET(84,180):P
RINT#1 ">>>>> OVEST"
1000 REM LETTURA TAS
TIERA
1010 A$=INKEY$
1020 IFA$=" "THEN1010
1030 BEEP
1040 IFA$="N"THENDR=
1:GOTO1140
1050 IFA$="S"THENDR=
2:GOTO1140
1060 IFA$="E"THENDR=
3:GOTO1140
1070 IFA$="O"THENDR=
4:GOTO1140
1080 IFA$(">")"F"THEN10
10
1090 REM MUOVE IN AV
ANTI
1100 IFDR=1THENR=R-1
:IFM(C,R)=0THENR=R+1
:GOTO1010
1110 IFDR=2THENR=R+1
:IFM(C,R)=0THENR=R-1
:GOTO1010
1120 IFDR=3THENC=C+1
:IFM(C,R)=0THENC=C-1
:GOTO1010
1130 IFDR=4THENC=C-1
:IFM(C,R)=0THENC=C+1
:GOTO1010
1140 CLS
1150 COLOR 12,1,1
1160 SCREEN2
1170 IFR>=2THEN1260
1180 INTERVALOFF
1190 SCREEN0
1200 REM VITTORIA
1210 CLS:COLOR 15,4,
5
1220 PLAY"T24004CDEF
AB05CDEFAB"
1230 LOCATE9,8:PRINT
"COMPLIMENTI!"
1240 LOCATE4,10:PRIN
T"SEI USCITO IN SOLE
";CN;"MOSSE."
1250 GOTO1280
1260 CN=CN+1
1270 GOTO760
1280 LOCATE1,22:
1290 CLOSE
1300 END
1310 REM TEMPO
1320 IV=IV-1
1330 PRESET(168,10):
COLOR 1:PRINT#1,CHR$
(219),CHR$(219)
1340 PRESET(72,10):C
OLOR 14
1350 PRINT#1," TEM
PO =" ; IV
1360 IFIV>0THEN1460
1370 REM TEMPO SCADU
TO
1380 PLAY"T240056FED
CBA046FEDCBA"
1390 FORDE=1TO180:NE
XTDE
1400 SCREEN0
1410 CLS
1420 COLOR 15,4,5
1430 LOCATE8,9:PRINT
"E" TERMINATO IL TEM
PO A TUA DI
SPOSIZIONE!"
1440 LOCATE1,22
1450 GOTO1290
1460 RETURN

```

Zombi



Siete capitati in una isola maledetta abitata da poco socievoli Zombi e costellata da pericolosi vulcani in eruzione.

Il solo contatto con uno di questi esseri vi porterebbe a una morte sicura e inoltre dovrete fare attenzione a non cadere in una delle

Dal n° 39 i nostri affezionati lettori troveranno in edicola solo due edizioni di PaperSoft.

La prima dedicata interamente al Commodore 64 la seconda costituita da un'edizione mista che proporrà programmi per il Commodore Vic 20, C16 e Plus 4, Sinclair e Texas TI99/A4.

Gli abbonati all'edizione Sinclair riceveranno, fino alla fine dell'anno, l'edizione mista che conterrà i programmi per il loro computer.

Gli utenti dei computer Commodore che volessero modificare i termini dell'abbonamento sono pregati di compilare e spedire a:

J.soft – Ufficio Abbonamenti – V.le Restelli, 5 - 20124 Milano



Cognome _____ Nome _____

Indirizzo _____ Città _____ CAP _____

Desidero che per il mio abbonamento a PaperSoft edizione Commodore sia inviato PaperSoft:

☐ edizione per C64 ☐ edizione per VIC20, C16/Plus4
barrare la casella che interessa.

Compilare ed inviare in busta chiusa a:

J.soft viale Restelli, 5 - 20124 Milano



bocche vulcaniche. All'inizio del gioco potete decidere quanti Zombi e quanti vulcani devono essere presenti sull'isola (le prime volte è meglio stare un poco alti con i vulcani e bassi con gli Zombi). Quindi inizia la sfida: utilizzando i tasti cursore, ne premerete due contemporaneamente per muovervi diagonalmente, vi muoverete nel-

l'isola, cercando, da una parte, di evitare il contatto con i mostri e i vulcani e dall'altra di favorire lo scontro fra gli Zombi il cui contatto, anche per loro, risulta fatale come il cadere nei crateri infuocati. L'osservazione del movimento degli Zombi, che all'inizio vi sembrerà casuale, vi permetterà di attuare delle strategie per vincere la sfida.

```

10 REM *****
20 REM * ZOMBI *
30 REM *****
40 REM
50 KEYOFF
60 SCREEN0
70 COLOR 1,11,11
80 CLS
90 REM
100 REM INPUT ZOMBI
    E VULCANI
110 REM
120 INPUT "QUANTI ZOMBI (1-10) ";N
130 PRINT:PRINT
140 IFN<1ORN>10THEN1
    20
150 INPUT "QUANTI VULCANI (1-10) ";V
160 IFV<1ORV>10THEN1
    50
170 SCREEN2,2
180 COLOR 6,11,11
190 CLS
200 REM
210 REM DISEGNI ISOLA
220 REM
230 FORX=30TO230STEP
    20
240 LINE(X,200)-(X,0)
250 NEXTX
260 FORY=0TO180STEP2
    0
270 LINE(30,Y*1.4)-(
    230,Y*1.4)
280 NEXTY
290 T=RND(-TIME)
300 FORI=1TOV
310 K(I)=INT(RND(1)*
    10)*20+33
320 J(I)=INT(RND(1)*
    7)*28+3
330 IFPOINT(K(I),J(I))=6THEN310
340 PAINT(K(I),J(I)),6,6
350 NEXT
360 GOSUB1370

```

```

370 R=RND(-TIME)
380 REM
390 REM POSIZIONE SP
    RITES
400 REM
410 X%=INT(RND(1)*10)
    *20+33
420 Y%=INT(RND(1)*7)
    *28+3
430 IFPOINT(X%,Y%)=6
    THEN410
440 PSET(X%,Y%),6
450 PUTSPRITE0,(X%,Y
    %),6
460 FORI=1TON
470 X(I)=INT(RND(1)*
    10)*20+33
480 Y(I)=INT(RND(1)*
    7)*28+3
490 IFPOINT(X(I),Y(I))=6THEN470
500 IFPOINT(X(I)+20,
    Y(I))=6THEN470
510 IFPOINT(X(I)-20,
    Y(I))=6THEN470
520 IFPOINT(X(I),Y(I)
    )+28)=6THEN470
530 IFPOINT(X(I),Y(I)
    )-28)=6THEN470
540 PSET(X(I),Y(I)),
    6
550 PUTSPRITE1,(X(I)
    ,Y(I)),1,4
560 NEXT
570 REM
580 REM CONTROLLO MO
    VIMENTO
590 REM
600 D=STICK(0)
610 FORT=1TO150:NEXT
620 IFD=0THEN600
630 ONDGO TO640,670,7
    20,750,800,830,880,9
    10
640 Y%=Y%-20
650 IFY%<3THENY%=3:G
    OT600
660 GOT600
670 X%=X%+20

```

```

680 IFX%>213THENX%=2
13:GOTO600
690 Y%=Y%-28
700 IFY%<3THENY%=3:X
%=X%-20:GOTO600
710 GOTO960
720 X%=X%+20
730 IFX%>213THENX%=2
13:GOTO600
740 GOTO960
750 X%=X%+20
760 IFX%>213THENX%=2
13:GOTO600
770 Y%=Y%+28
780 IFY%>171THENY%=1
71:X%=X%-20:GOTO600
790 GOTO960
800 Y%=Y%+28
810 IFY%>171THENY%=1
71:GOTO600
820 GOTO960
830 X%=X%-20
840 IFX%<33THENX%=33
:GOTO600
850 Y%=Y%+28
860 IFY%>171THENY%=1
71:X%=X%+20:GOTO600
870 GOTO960
880 X%=X%-20
890 IFX%<33THENX%=33
:GOTO600
900 GOTO960
910 X%=X%-20
920 IFX%<33THENX%=33
:GOTO600
930 Y%=Y%-28
940 IFY%<3THENY%=3:X
%=X%+20:GOTO600
950 GOTO960
960 IFPOINT(X%+5,Y%+
5)=6THEN1880
970 ONSPRITE60SUB133
0
980 SPRITEON
990 PUTSPRITE0,(X%,Y
%),6
1000 FORT=1TO500:NEX
TT
1010 FORI=1TON
1020 ONSPRITE60SUB12
70
1030 SPRITEON
1040 IFY(I)=209ANDX(
I)=240THEN1250
1050 C=1
1060 FORS=1TO3
1070 PUTSPRITE1,(X(I
),Y(I)),15
1080 FORH=1TO100:NEX
T
1090 PUTSPRITE1,(X(I
),Y(I)),C
1100 FORH=1TO100:NEX
T
1110 NEXT
1120 IFX(I)<X%THENX(
I)=X(I)+20

```

```

1130 IFX(I)>X%THENX(
I)=X(I)-20
1140 IFY(I)<Y%THENY(
I)=Y(I)+28
1150 IFY(I)>Y%THENY(
I)=Y(I)-28
1160 REM
1170 REM CONTROLLO V
ULCANO
1180 REM
1190 IFPOINT(X(I)+5,
Y(I)+5)=6THENX(I)=24
0:Y(I)=209:C=0:B=B+1
1200 IFA+B=NTHENPLAY
"GEDE6":GOTO2040
1210 PUTSPRITE1,(X(I
),Y(I)),C,4
1220 IFX(I)<240THENB
EEP:BEEP:BEEP:
1230 IFX(I)=240THENP
LAY"L246ADEA"
1240 FORT=1TO500:NEX
T
1250 NEXTI
1260 GOTO600
1270 SPRITEOFF
1280 IFX(I)=X%ANDY(I
)=Y%THENPLAY"L166ABD
EA":GOTO1880
1290 X(I)=240:Y(I)=2
09
1300 PUTSPRITE1,(240
,209),0:A=A+1
1310 IFA+B=NTHENPLAY
"GEDE6":GOTO2040
1320 RETURN
1330 GOTO1880
1340 REM
1350 REM DEFINIZIONE
SPRITES
1360 REM
1370 FORI=1TO16
1380 READA#
1390 B#=B#+CHR$(VAL(
"&B"+LEFT$(A#,8)))
1400 C#=C#+CHR$(VAL(
"&B"+RIGHT$(A#,8)))
1410 NEXTI
1420 SPRITE$(0)=B#+C
#
1430 REM
1440 FORI=1TO16
1450 READA#
1460 D#=D#+CHR$(VAL(
"&B"+LEFT$(A#,8)))
1470 E#=E#+CHR$(VAL(
"&B"+RIGHT$(A#,8)))
1480 NEXTI
1490 SPRITE$(4)=D#+E
#
1500 RETURN
1510 DATA 0000001111
000000
1520 DATA 0000011111
100000
1530 DATA 0000110110
110000
1540 DATA 0000111111
110000

```

```

1550 DATA 00000111001
110000
1560 DATA 00000011111
110000
1570 DATA 00000001111
000000
1580 DATA 11111111111
111111
1590 DATA 00111111111
111100
1600 DATA 00000111111
110000
1610 DATA 00000111111
110000
1620 DATA 00000111111
110000
1630 DATA 00000111001
110000
1640 DATA 00001100000
011000
1650 DATA 00110000000
001100
1660 DATA 01110000000
001110
1670 REM
1680 DATA 00000100000
010000
1690 DATA 00000010000
100000
1700 DATA 00000001111
000000
1710 DATA 00000111111
110000
1720 DATA 00001110110
111000
1730 DATA 00111111111
111100
1740 DATA 10011111111
111000
1750 DATA 10000011111
100000
1760 DATA 10000001111
000000
1770 DATA 11111111111
111111
1780 DATA 00000111111
110001
1790 DATA 00000111111
110001
1800 DATA 00000011001
100001
1810 DATA 00000010000
100000
1820 DATA 00000100000
010000
1830 DATA 00001110000
111000
1840 RETURN
1850 REM
1860 REM UCCISIONE
1870 REM
1880 SCREEN3
1890 CLS
1900 OPEN"GRP:"AS#1
1910 COLOR 15,6,6
1920 DRAW"BM20,30"
1930 CLS
1940 PRINT#1,"SEI":P

```

```

RINT#1," STATO"
1950 DRAW"BM20,100"
1960 PRINT#1,"UCCISO"
!"
1970 PLAY"L12CDEFABC"
"
1980 INTERVALON
1990 ONINTERVAL=2000
OSUB2110
2000 GOTO2000
2010 REM
2020 REM VITTORIA
2030 REM
2040 SCREEN1
2050 COLOR 4,14,5
2060 LOCATE8,5
2070 PRINT"SEI SOPRA"
VISSUTO"
2080 PRINT" HAI UCCI"
SO ";N;" ZOMBI E":PR
INT" C'ERANO ";V;"VU"
LCANI."
2090 IFN<5ANDV>5THEN
LOCATE3,12:PRINT"PRO"
VA CON PIU' ZOMBI E"
:PRINT"MENO VULCANI."
"
2100 GOSUB2210
2110 CLS
2120 SCREEN1
2130 COLOR 1,3,12
2140 LOCATE3,5,0:PRI
NT"HAI UCCISO ";A+B;
" ZOMBI."
2150 IFN>6ANDV<3THEN
LOCATE3,10:PRINT"PRO"
VA CON MENO ZOMBI E"
:PRINT" PIU' VULCANI"
."
2160 GOSUB2210
2170 COLOR 15,4,4
2180 CLS
2190 REM
2200 RETURN
2210 LOCATE3,18:PRIN
T"VUOI GIOCAR E ANCOR"
A (S/N)"
2220 A$=INKEY$
2230 IFA$="S"ORA$="S"
"THENRUN60
2240 IFA$="N"ORA$="n"
"THENLOCATE 5,15:PRI
NT"ARRIVEDERCI."
2250 GOTO2210

```

FAI CRESCERE



IL TUO TI99/4A CON LA

NUOVA FORMIDABILE

OFFERTA J.SOFT



Dopo il successo ottenuto dalla prima proposta, ecco a disposizione del tuo TI-99/4A un assortimento di altri splendidi programmi, tra i quali il richiestissimo EXTENDED BASIC; il MODULO ADVENTURE, che ti permetterà di vivere appassionanti avventure e l'EDITOR/ASSEMBLER, indispensabile per il definitivo salto di qualità del tuo computer.

Ordina subito, per essere sicuro di ricevere i programmi al più presto.

EXTENDED BASIC

Cod. DTXNX01 - L. 270.000

Finalmente disponibile il linguaggio di programmazione compatibile con il BASIC TI-99/4A, con le seguenti aggiunte: righe multidichiarazioni, dichiarazioni IF-THEN-ELSE, accesso diretto allo schermo, sottoprogrammi BASIC con variabili locali, autoavviamento dei programmi su disco, facile controllo di fino a 28 sprite con concatenamento programmi BASIC, fusione codici, programmi protetti, dichiarazioni ON ERROR (Errore in atto) e funzioni logiche di Boole (AND, OR, NOT 1E, O, NO, ecc.).

Permette, con l'espansione della memoria, di programmare in linguaggio macchina.

MODULO AVVENTURA

Cod. DTXRX01 - L. 70.000

Si tratta del modulo di comando, da inserire nella consolle, che funge da interprete del linguaggio delle cassette sottodescritte.

Uno strumento indispensabile per arricchire la tua software-teca di nuove entusiasmanti avventure. Il modulo viene fornito con l'avventura "IL PIRATA".

Configurazione richiesta: registratore a cassetta.

Elenco delle "Avventure" che girano esclusivamente col MODULO AVVENTURA

Nove programmi entusiasmanti, semplici da usare ma difficili da finire.

All'inizio di ogni avventura viene proposta la situazione in cui ci si trova e viene posta la domanda: COSA DEVO FARE? Utilizzando gli oltre 200 vocaboli previsti dal vocabolario del computer, darai gli ordini conseguenti, per trovarti in situazioni sempre diverse fino a realizzare lo scopo del gioco, ogni volta differente per ogni titolo.

Avventure che stimolano la tua capacità di ragionare in modo logico e che richiedono ore, e anche settimane, per concludersi.

Voodoo Castle (Castello del Voodoo)

Cod. DTXMX32 - L. 30.000

Sei all'interno di una cappella di fronte ad una bara chiusa. Esplorando il castello, cercherai di raccogliere le informazioni necessarie per liberare il Conte Cristo dalla terribile maledizione che i suoi nemici gli hanno fatto.

Adventureland

Cod. DTXMX01 - L. 30.000

Ti trovi all'inizio della foresta di un mondo di fiaba. Esplorandolo, potrai scoprire 13 diversi tesori come pure il luogo particolare dove riporli.

Strange Odyssey (Strana Odissea)

Cod. DTXMX24 - L. 30.000

Inizia quando ti rendi conto di essere "naufregato" su un minuscolo pianeta e quindi devi riparare l'astronave per poter tornare a casa.

Mentre cerchi i pezzi di ricambio sul pianeta, tenterai di scoprire i segreti di un'antica civiltà, raccogliendo i tesori in cui ti imbattevi lungo la strada.

The Golden Voyage

Cod. DTXMX10 - L. 30.000

Comincerai con l'individuare il palazzo reale nella città persiana. Nel palazzo incontrerai l'anziano re al quale rimangono solo tre giorni di vita, a meno che non riuscirai a ringiovanirlo.

Portando soltanto una borsa d'oro, salperai in mare alla ricerca della mitica fontana della giovinezza.

Savage Island Series (Serie dell'Isola Selvaggia)

Cod. DTXMX35 - L. 30.000

L'avventura si divide in due parti ed inizia ai margini di una giungla impenetrabile. Mentre esplori l'isola, incontrerai delle creature insolite. Dopo aver completato la prima parte, riceverai la parola d'ordine per iniziare la seconda parte, dove o diventerai il più grande eroe al mondo o andrai incontro a una fine rapida ed orribile.

Mystery Fon House (La casa del Mistero)

Cod. DTXMX17 - L. 30.000

Prima di procedere all'esplorazione, devi meditare su come fare per entrare nella Casa del Mistero. Una volta dentro, potrai vedere tutti gli angoli della casa, dove si nasconde un prezioso premio.

The Count (Il conte)

Cod. DTXMX26 - L. 30.000

Ti svegli da un pisolino e ti trovi in un letto con un paletto da tenda in mano. Sta a te scoprire chi sei, cosa stai facendo in Transilvania e perché il postino ha consegnato un flacone di sangue!

Pyramid of Doom (La Piramide del Destino)

Cod. DTXMX22 - L. 30.000

L'avventura inizia in un deserto, nei pressi di uno stagno dal quale fuoriesce un palo. Grazie alle tue ricerche, troverai una piramide solo di recente scoperta dalle sabbie mobili.

Cercherai l'ingresso, raccoglierai tesori e cercherai di fuggire dalla piramide.

Ghost Town (La Città Fantasma)

Cod. DTXMX09 - L. 30.000

Tutte le città fantasma sono misteriose, ma questa ha un fascino particolare: è abitata da fantasmi veri ed è piena di tesori.

Esplora tutti i vecchi edifici per vedere quanti ne riuscirai a trovare.

Music Maker (Il compositore di Musica)

Cod. DTXQX01 - L. 42.000 - con istruzioni in italiano

Un ottimo programma sia per chi vuole avvicinarsi alla musica senza cognizioni di base, sia per chi deve studiare composizione direttamente sul programma e sia per chi utilizza il suono dal punto di vista tecnico ed ha interesse per tipo di frequenza, ecc.. Il programma prevede due opzioni: scrittura di partiture sul pentagramma: inserendo battuta per battuta è possibile scrivere partiture composte anche da tre voci e persino stamparne gli spartiti (in questo caso è necessaria una stampante e l'interfaccia RS232 o similare). L'altra opzione prevede la realizzazione delle melodie prendendo in esame gli Hertz di una singola nota.

Parsec

Cod. DTXMX21 - L. 42.000

PARSEC è la tua astronave, con la quale combatterai gli alieni ribelli e le loro navicelle, buttandole fuori rotta e emetterai un fuoco dal tuo laser che fa inaridire. Tenterai di sopravvivere alla "cintura" di asteroidi mortali.

Per attivare le capacità sonore di questa cartuccia, puoi utilizzare lo Speech Synthesizer.

Soccer (Gioco del Calcio)

Cod. DTXMX23 - L. 37.000

Inutile spendere troppe parole per questo apprezzatissimo programma. Cinque giocatori per squadra, con passaggi, tiri, intercettamenti, parate, cariche e molte altre tattiche del calcio. Potete persino avere il replay immediato di una rete, al rallentatore.

TI Invaders (Invasori TI)

Cod. DTXMX27 - L. 30.000

Il mondo viene attaccato da numerose creature odiose provenienti dallo spazio. Devi fare affidamento sulla tua agilità mentale e fisica per distruggere le creature multicolori con i missili a disposizione.

Car Wars (Guerre di Auto)

Cod. DTXMX06 - L. 30.000

Se ti emozionano le corse automobilistiche, abbinate alla possibilità di battere l'avversario con astute manovre, ecco il programma che fa per te. Cimenta la tua velocità ed abilità contro il computer mentre cerchi di avanzare sul circuito, evitando incidenti che farebbe saltare il tuo bolide fuori pista.

E ora un'altra eccezionale proposta:

Game Writer's Pack 1 & 2

Cod. DTXIX13 - L. 35.000
(prezzo per le 2 confezioni)

Un'ottima realizzazione didattica divisa in due parti autonome ma complementari che insegna i principi (e li approfondisce) della programmazione BASIC, tramite la programmazione di videogiochi. Molto ben strutturata e comprensibile, utilizza un linguaggio semplice ed elementare. In ogni confezione è compresa una cassetta con i giochi di cui si parla nel corso della dissertazione. In totale 6 giochi per confezione.

La trattazione è basata sul TI-BASIC anche se non disdegna l'EXTENDED BASIC.

Fun - Pac (1-2-3)

Cod. DTXMX36 - L. 27.000
(prezzo per 3 cassette)

Tre cassette (non acquistabili separatamente), con 8 giochi complessivi ben strutturati ed avvincenti. Dalla corsa dei cavalli al gioco del golf. Dal salvataggio di scienziati dalla contaminazione nucleare alla navicella Supernova, un ottimo gioco "adventure".

E INFINE...

Editor/Assembler

Cod. DTXAX01 - L. 180.000

L'eccezionale programma che ti permette di programmare in linguaggio di programmazione TSM 9900 è dà accesso diretto a tutte le caratteristiche del sistema tra cui audio, voce, grafica ed I/O (Entrata/Uscita), oltre a mettere a disposizione la massima rapidità grazie al microprocessore a 16 bit del computer. Le routine in linguaggio di programmazione possono essere svolte come programmi in-

dipendenti oppure collegate a programmi TI BASIC o TI BASIC ESTESO con l'impiego di una chiamata di sottoroutine. Oltre al modulo SSS, il programma comprende due floppy-disk (uno dei quali contiene il gioco TOMBSTONE CITY) e il Manuale Utente che dà tutte le informazioni sulla composizione del software.

L'EDITOR/ASSEMBLER richiede i seguenti optional:

— **Peripheral Expansion Box**

Cod. ETXOX01 - L. 320.000

— **32 K Expansion Card**

Cod. ETXOX02 - L. 340.000

— **Drive Control Card**

Cod. ETXOX03 - L. 440.000

— **Floppy disk drive Box**

Cod. ETXOX04 - L. 480.000

N. B. È possibile acquistare insieme gli optional ETXOX01 - ETXOX02 - ETXOX03 - ETXOX04, al prezzo complessivo di L. 1.250.000 anziché L. 1.580.000. In questo caso, il codice da indicare per l'acquisto dei 4 pezzi è ETXOX05

e, infine, freschi di stampa, scontati del 10% sul prezzo di copertina:

— **Paper Book - TI-99/4A (con cassetta) -**

editore J.soft

Cod. ASOC007 - L. 16.200

Una selezione dei migliori programmi tratti dal nostro settimanale PAPER SOFT, scelti accuratamente sulla base della loro originalità e fantasia.

— **35 Programmi per il TI-99/A4 -**

editore MUZZIO

Cod. AMUCO24 - L. 9.000

Programmi divertenti e didattici, dal labirinto al tennis, dagli anagrammi alle conversioni metriche e tanti altri ancora.

RITAGLIA ED

INVIA IL TAGLIANDO A:

Spett. J.soft - Viale Restelli, 5 - 20124 Milano (MI)

Tel. 02/6888228-683797-6880841/2/3/

Ordino il seguente software/libri per il TI-99/4A:

cod.	cod.	cod.
cod.	cod.	cod.
cod.	cod.	cod.

per un totale di L. + L. 2.500 per contributo fisso di spese di spedizione.

Scelgo la seguente modalità di pagamento:

- ☐ pagherò in contrassegno al postino
- ☐ allego assegno (o contanti)
- ☐ verso l'importo sul C.C.P. n. 19445204 intestato a J.soft (allego ricevuta)

Nome

Cognome

Via n.

CAP Città Prov.